FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

PRO WRESTLING

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

SPORTS SERIES
SERIE SPORTS

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Pro Wrestling Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

Enjoy two player wrestling action, or play one player against the computer. Choose your wrestler from a list of six tough characters. Each opponent has his own strengths, weaknesses, and special trick moves. Whether climbing the ropes for a crushing kneedrop, or flying over the ropes for some out-of-ring trickery, the challenge of Pro Wrestling action never stops.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

1. PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

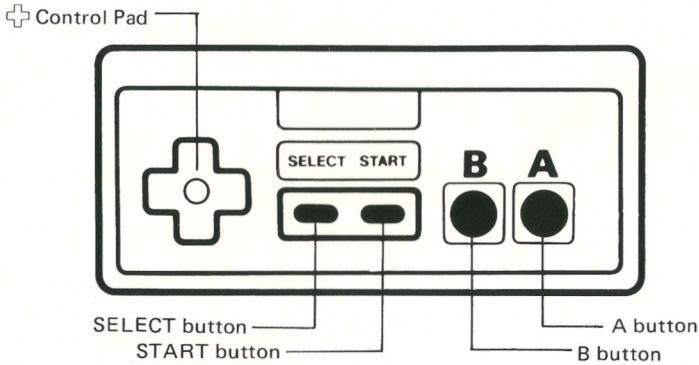
NOTE: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specifications and design are subject to change without prior notice.

© 1987 Nintendo

2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING

Controller 1/Controller 2

Controller 1 – for 1 player game
Controller 2 – for second player in 2 player game



INSTRUCTIONS

A button Used to select throws and other techniques.

B button Used to select throws and other techniques.

✚ Control Pad Used to select your wrestler.
to move your wrestler.
to select throws and other techniques.
(Please refer to "CONTROLLING WRESTLERS".)

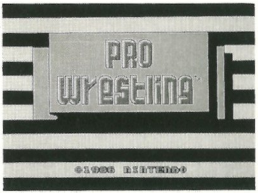
SELECT button Used to select 1 player or 2 player game.

START button Press this button to begin, and to interrupt play in the middle of a match.

Pause:
If you wish to interrupt play in the middle of a match, press the START button. The wrestlers and referee will disappear. Press the START button again when you wish to continue the match.
*The SELECT and START buttons are not used on Controller 2.

3. HOW TO PLAY

Press the START button during the title display or the demonstration match and the game selection display will appear.

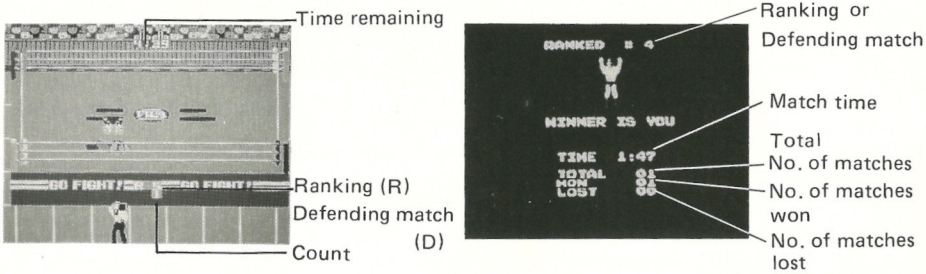


Title Display

Game Selection Display

Use the SELECT button to select the 1 player or 2 player game. Next, choose wrestlers with the ✠ Control Pad. In the 1 player game the wrestlers are controlled with Controller 1, and in the 2 player game they are controlled with Controllers 1 and 2. Press the START button to start the match.

■ 1 Player Game



Rules

1. The 1 player game is a 5-minute single match play against the computer.
2. The player starts with a 5th place ranking. Your ranking goes up each time you win a match and down each time you lose. If you drop to 6th place, the game is over.
3. When you reach 1st place ranking, you'll fight a title match with a Video Wrestling Association (VWA) champion. If you win, you become VWA champion. If you lose, your ranking drops to 2nd place.

* King Slender is usually VWA champion at the start of each game, but if the player selects King Slender as their wrestler, Giant Panther becomes the VWA champion.

4. Once you become VWA champion, you have to defend your title. If you defend it successfully 10 times in a row, you have to fight a title match with the Video Wrestling Federation (VWF) champion, Great Puma.
5. If you lose the VWA title match, you're allowed one return match. If you win, you regain VWA championship. But if you lose the return match, your ranking goes down to 2nd place and the game is over.

* If both wrestlers are downed outside the ring or the game ends in a draw, you lose.

■ 2 Player Game

The 2 player game is a two-out-of-three fall match with no time limit. The first wrestler to pin his opponent twice wins.

VWA, VWF Rules

- If you're outside the ring for a count of 20, you lose.
- If you stand on the top rope for a count of 5, you lose by penalty.

4. CONTROLLING WRESTLERS

■ Basic Movements

1. **Moving**
   The ✥ Control Pad moves the wrestler in 8 directions.
2. **Running**
   Quickly tap the ✥ Control Pad twice in the direction you want to run. To stop, press the opposite direction on the ✥ Control Pad.
3. **Climbing onto the top rope**
   When your wrestler is in the upper left or upper right corner of the ring, press the top ✥ of the Control Pad to make him climb up on the rope. Press the bottom ✥ of the Control Pad to make him climb down.
4. **Climbing in and out of the ring**
   Press the top ✥ of the Control Pad when your wrestler is at the edge of the front ropes to make him climb into the ring. When your opponent is outside the ring, you can send your wrestler down after him by positioning him at the edge of the front ropes and pressing the bottom ✥ of the Control Pad.
5. **Attempting to pin your opponent**
   Stand near your fallen opponent and press the A button.
6. **Escaping a pin attempt**
   Press the A or B button.
7. **Pulling your opponent up from a fall**
   Stand near your opponent and press the B button.

■ Basic Throws and Techniques

Throw or Technique	Control Method
1. Rolling Sole Butt	Get near opponent and press A.*
2. Punch	Get near opponent and press B.*
3. Body Slam	Grab opponent and press B.
4. Hammer Throw	Grab opponent and press ✚ + B. (To defend against a Hammer Throw, press A or B when you hit the ropes.)
5. Brain Buster	Grab opponent and press ✚ + A.
6. Pile Driver	Grab opponent and press ✚ + A.*
7. Back Drop	Grab opponent and press ✚ + A.*
8. Lariat	Use a Hammer Throw, then press ✚ + A and run pressing A.* (To defend against a Lariat, press A or B.)
9. Jumping Knee Butt	Use a Hammer Throw, then press B and run pressing B.
10. Plunger	When opponent is outside the ring, move far away from the ropes, then run while pressing A.
11. Flying Body Attack	Climb onto the top rope and press A. (To defend against a Flying Body Attack, press A or B.)
12. Flying Drop	Climb onto top rope and press B. (To defend against a Flying Drop, press A or B.)

Note 1) The throws or techniques with asterisks (*) change depending on the wrestler using them. (They become the favorite techniques of that particular wrestler.)

Note 2) Some throws or techniques cannot be used outside the ring. Also, the Back Drop and Jumping Knee Butt sometimes cannot be used near the ropes.

1. Rolling Sole Butt

2. Punch

3. Body Slam

4. Hammer Throw

5. Brain Buster

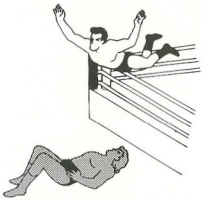
6. Pile Driver

7. Back Drop

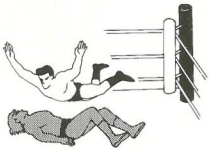
8. Lariat

9. Jumping Knee Butt

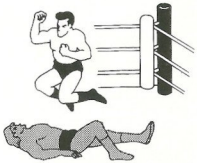
10. Plunger



11. Flying Body Attack



12. Flying Drop



■ Special Throws and Techniques

Throw or Technique	Wrestler	Control Method
1. Back Brain Kick	Fighter Hayabusa	Stand close to opponent at an angle and press A.
2. Somersault Kick	Starman	Grab opponent and press ✚ + A.
3. Flying Cross Chop	Starman	Use a Hammer Throw, then press ✚ + A and run pressing A.
4. Karate Kick	Kin Corn Karn	Get near the opponent and press A.
5. Mongolian Chop	Kin Corn Karn	Get near the opponent and press B.
6. Iron Claw	Giant Panther	Grab opponent and press ✚ + A.
7. Head Butt	Giant Panther	Grab opponent and press ✚ + A.
8. Piranha Bite	The Amazon	Grab opponent and press ✚ + A.
9. Outlaw Choke	The Amazon	Grab opponent and press ✚ + A.
10. Back Breaker	King Slender	Grab opponent and press A.

1. Back Brain Kick

2. Somersault Kick

3. Flying Cross Chop

4. Karate Kick

5. Mongolian Chop

6. Iron Claw

7. Head Butt

8. Piranha Bite

9. Outlaw Choke

10. Back Breaker

5. MEET THE WRESTLERS

Wrestler No. 1 **The invincible warrior**

FIGHTER HAYABUSA

Height: 6'2" Born: September 18, 1951
Weight: 230 lbs Birthplace: Okinawa, Japan
Judo expert, Special technique: Back Brain Kick

Wrestler No. 2 **Super space-traveller**

STARMAN

Height: 6'3" Born: Unknown
Weight: 220 lbs Birthplace: Mazatlan, Mexico (assumed)
Special techniques: Somersault Kick, Flying Cross Chop

Wrestler No. 3 **A living karate tool**

KIN CORN KARN

Height: 6'1" Born: August 4, 1942
Weight: 280 lbs Birthplace: Pusan, Korea
Karate expert, Special techniques: Mongolian Chop, Karate Kick

Wrestler No. 4 **The ultimate human weapon**

GIANT PANTHER

Height: 6'6" Born: November 5, 1952
Weight: 320 lbs Birthplace: Texas, USA
Former football star, Special techniques: Iron Claw, Head Butt

Wrestler No. 5 **Half-piranha, half-man**

THE AMAZON

Height: 6'1" Born: Unknown
Weight: 230 lbs Birthplace: Unknown
Special techniques: Piranha Bite, Outlaw Choke

Wrestler No. 6 **Cold-blooded warrior, Jr.**

KING SLENDER

Height: 6'5" Born: February 9, 1961
Weight: 280 lbs Birthplace: Georgia, USA
VWA champion, Special technique: Back Breaker

Wrestler No. 7 **The perfect wrestler**

GREAT PUMA

Height: 6'4" Born: Unknown
Weight: 250 lbs Birthplace: Caracas, Venezuela (assumed)
VWF champion

6. ALARMS

Timer Alarm: Rings both a 1 minute warning, and a 30 second warning.

Stamina Alarm: Rings when a wrestler starts to weaken, then again when he is about to go down from exhaustion. Each ring has a different sound.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Pro Wrestling du Nintendo® Entertainment System™ .

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Une action de lutte amusante pour deux joueurs ou pour un joueur contre l'ordinateur. Choisissez votre lutteur à partir d'une liste de six personnages costauds. Chaque adversaire a ses points forts, ses faiblesses et ses propres ruses. Qu'il s'agisse de monter le cordage pour exécuter un coup de genou ou de sauter hors de l'arène pour des manoeuvres illégales, le défi de l'action Pro Wrestling n'a pas de limites.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits trés chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

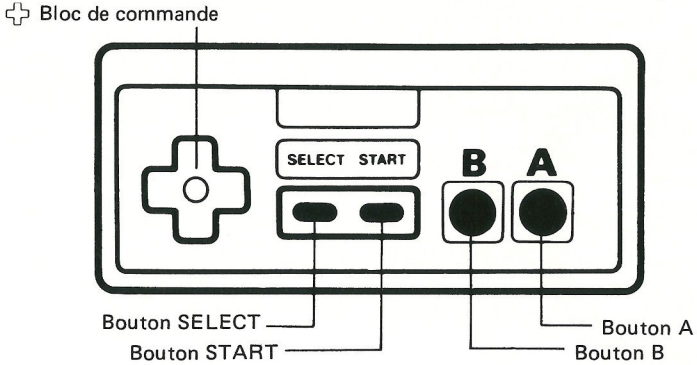
Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modification sans préavis.

© 1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1/Commande 2

Commande 1 — pour un joueur
Commande 2 — pour le deuxième joueur dans une partie à 2 joueurs



Bouton A Utilisé pour le choix des lancers et des manoeuvres.

Bouton B Utilisé pour le choix des lancers et des manoeuvres.

✚ Bloc de commande Utilisé pour choisir votre lutteur.
pour déplacer votre lutteur.
pour le choix des lancers et des autres manoeuvres.
(Veuillez vous référer à la section "CONTROLE DES LUTTEURS".)

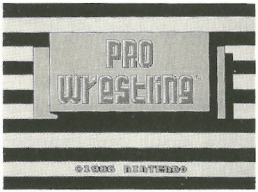
Bouton SELECT Utilisé pour choisir une partie à 1 ou 2 joueurs.

Bouton START Appuyez sur ce bouton pour commencer et pour interrompre le jeu au milieu d'un match.

Pause:
Si vous voulez interrompre le jeu au milieu d'un match, appuyez sur le bouton START. Les lutteurs et l'arbitre disparaîtront. Appuyez de nouveau sur le bouton START pour reprendre le match.
* Les boutons SELECT et START ne sont pas utilisés sur la commande 2.

3. COMMENT JOUER

Appuyez sur le bouton START pendant l'affichage du titre ou lors du match de montre pour que le menu du jeu apparaisse.

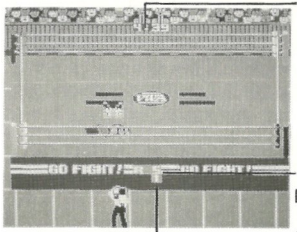


Voyant du titre

Voyant du menu du jeu

Servez-vous du bouton SELECT pour choisir une partie à 1 ou 2 joueurs. Ensuite, choisissez les lutteurs à l'aide du bloc de commande ✥ . Dans la partie à 1 joueur, les lutteurs sont contrôlés par la commande 1 et dans la partie à 2 joueurs, ils sont contrôlés par les commandes 1 et 2. Pour commencer le match, appuyez sur le bouton START.

■ Partie pour 1 joueur

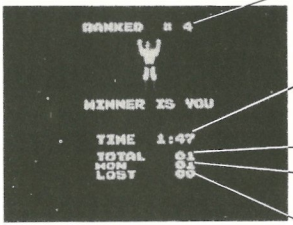


Temps à écouler

Classement (R)

Match défendant (D)

Compte



Match de classement ou match défendant

Temps du match

Nombre totale des matchs

Nombre de matchs gagnés

Nombre de matchs perdus

Règlements

1. La partie pour 1 joueur consiste en un match simple de 5 minutes joué contre l'ordinateur.
2. Le joueur commence en 5e position du classement. Votre classement s'améliore à chaque fois que vous remportez un match et descend à chaque fois que vous perdez. Si vous descendez à la 6e position du classement, le match prend fin.
3. Lorsque vous vous classez en 1ère position, vous faites un match défendant contre un champion de l'Association des lutteurs sur vidéo (ALV). Si vous gagnez, vous devenez champion de l'ALV. Si vous perdez, votre classement descend à la 2e position.

   * Au début de chaque partie, d'habitude c'est King Slender qui est le champion de l'ALV, mais si le joueur choisit King Slender pour son lutteur, alors ce sera Giant Panther le champion de l'ALV.

4. Dès que vous devenez champion de l'ALV, vous devez défendre votre titre. Si vous réussissez à la défendre 10 fois de suite, vous devez faire un match titre contre le champion de la Fédération des lutteurs sur vidéo (FLV), Great Puma.
5. Si vous perdez le match titre de la FLV, vous avez droit à un match de revanche. Si vous gagnez, vous remportez le championnat de la FLV. Mais si vous perdez le match de revanche, votre classement descend à la 2e position et la partie prend fin.

   *Si les deux lutteurs tombent hors de l'arène ou que vous faites match nul, vous perdez.

■ Partie pour 2 joueurs

La partie pour 2 joueurs est un match deux-de-trois sans limite de temps. Le premier lutteur à clouer son adversaire au tapis deux fois gagne.

Règlements de l'ALV et de la FLV

- Si vous vous trouvez hors de l'arène au compte de 20, vous perdez.
- Si vous vous tenez debout sur le cordage pour un compte de 5, vous perdez par pénalité.

4. CONTROLE DES LUTTEURS

■ Manoeuvres de base

1. **Déplacement**
   Le bloc de commande peut déplacer le lutteur dans 8 directions.
2. **Pour courir**
   Tapez rapidement sur le bloc de commande dans la direction où vous voulez courir. Pour arrêter, appuyez dans la direction inverse sur le bloc de commande .
3. **Pour monter sur le dessus du cordage**
   Lorsque votre lutteur se trouve dans le coin gauche supérieur ou dans le coin droit supérieur de l'arène, appuyez sur le haut du bloc de commande pour le faire monter sur le cordage. Appuyez sur le bas du bloc de commande pour le faire descendre.
4. **Pour entrer et sortir de l'arène**
   Appuyez sur le haut du bloc de commande lorsque votre lutteur est au bord du cordage avant pour le faire monter dans l'arène. Lorsque votre adversaire est hors de l'arène, vous pouvez envoyer votre lutteur à ses trousses en le plaçant à l'avant du cordage et en appuyant sur le bas du bloc de commande
5. **Pour tenter de clouer votre adversaire**
   Tenez-vous près de votre adversaire tombé et appuyez sur le bouton A.
6. **Pour échapper à une tentative de clouage**
   Appuyez sur le bouton A ou B.
7. **Pour relever votre adversaire**
   Tenez-vous près de votre adversaire et appuyez sur le bouton B.

■ Lancers et manoeuvres de base

Lancer ou manoeuvre	Méthode de contrôle
1. Rolling Sole Butt	Approchez de l'adversaire et appuyez sur A.*
2. Punch	Approchez de l'adversaire et appuyez sur B.*
3. Body Slam	Saisissez l'adversaire et appuyez sur B.
4. Hammer Throw	Saisissez l'adversaire et appuyez sur ✥ et sur B.(Pour se défendre contre un Hammer Throw, appuyez sur A ou B quand vous frappez le cordage.)
5. Brain Buster	Saisissez l'adversaire et appuyez sur ✥ et sur A.
6. Pile Driver	Saisissez l'adversaire et appuyez sur ✥ et sur A.*
7. Back Drop	Saisissez l'adversaire et appuyez sur ✥ et sur A.*
8. Lariat	Faites un Hammer Throw puis appuyez sur ✥ et sur A et courez en appuyant sur A.* (Pour se protéger d'un Lariat, appuyez sur A ou B.)
9. Jumping Knee Butt	Faites un Hammer Throw puis appuyez sur B et courez en appuyant sur B.
10. Plunger	Lorsque l'adversaire est hors de l'arène, éloignez-vous du cordage puis courez en appuyant sur A.
11. Flying Body Attack	Montez sur le cordage et appuyez sur A. (Pour se protéger contre un Flying Body Attack, appuyez sur A ou B.)
12. Flying Drop	Montez sur le cordage et appuyez sur B. (Pour se protéger contre un Flying Drop, appuyez sur A ou B.)

Remarque 1) Les lancers et les manoeuvres accompagnés d'étoiles (*) changent selon le lutteur qui les utilise. (Elles deviennent les manoeuvres favorites de ce lutteur en particulier.)

Remarque 2) Certains lancers ou manoeuvres ne peuvent être utilisés en dehors de l'arène. Aussi, le Back Drop et le Jumping Knee Butt ne peuvent être exécutés près du cordage.

1. Rolling Sole Butt

2. Punch

3. Body Slam

4. Hammer Throw

5. Brain Buster

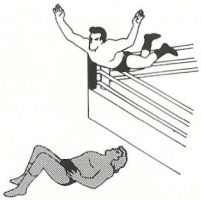
6. Pile Driver

7. Back Drop

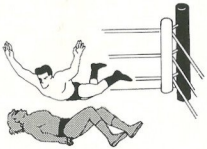
8. Lariat

9. Jumping Knee Butt

10. Plunger



11. Flying Body Attack



12. Flying Drop

■ Lancers et manoeuvres Spécialisés

Lancer ou manoeuvre	Lutteur	Méthode de contrôle
1. Back Brain Kick	Fighter Hayabusa	Tenez-vous près de l'adversaire à un angle et appuyez sur A.
2. Somersault Kick	Starman	Saisissez l'adversaire et appuyez sur ✚ et sur A.
3. Flying Cross Chop	Starman	Faites un Hammer Throw puis appuyez sur ✚ et sur A et courez en appuyant sur A.
4. Karate Kick	Kin Corn Karn	Approchez de l'adversaire et appuyez sur A.
5. Mongolian Chop	Kin Corn Karn	Approchez de l'adversaire et appuyez sur B.
6. Iron Claw	Giant Panther	Saisissez l'adversaire et appuyez sur ✚ et sur A.
7. Head Butt	Giant Panther	✚ et sur A.
8. Piranha Bite	The Amazon	✚ et sur A.
9. Outlaw Choke	The Amazon	✚ et sur A.
10. Back Beaker	King Slender	Saisissez l'adversaire et appuyez sur A.

1. Back Brain Kick

2. Somersault Kick

3. Flying Cross Chop

4. Karate Kick

5. Mongolian Chop

6. Iron Claw

7. Head Butt

8. Piranha Bite

9. Outlaw Choke

10. Back Breaker

5. RENCONTREZ LES LUTTEURS

Lutteur n° 1 **Le guerrier invincible**

FIGHTER HAYABUSA

Taille: 6 pi 2 po Né: Le 18 septembre 1951
Poids: 230 lbs Lieu de naissance: Okinawa, Japon
Expert du judo, manoeuvre spéciale: Back Brain Kick

Lutteur n° 2 **Super-voyageur de l'espace**

STARMAN

Taille: 6 pi 3 po Né: Date inconnue
Poids: 220 lbs Lieu de naissance: Mazatlan, Mexique (supposément)
Manoeuvres spéciales: Somersault Kick, Flying Cross Chop

Lutteur n° 3 **Un outil vivant du karaté**

KIN CORN KARN

Taille: 6 pi 1 po Né: Le 4 août 1942
Poids: 280 lbs Lieu de naissance: Pusan, Corée
Expert en karaté, Manoeuvres spéciales: Mongolian Chop, Karate Kick

Lutteur n° 4 **L'ultime arme humaine**

GIANT PANTHER

Taille: 6 pi 6 po Né: Le 5 novembre 1952
Poids: 320 lbs Lieu de naissance: Texas, E.-U.
Ancien joueur de football, Manoeuvres spéciales: Iron Claw, Head Butt

Lutteur n° 5 **Moitié piranha, moitié humain**

THE AMAZON

Taille: 6 pi 1 po Né: Date inconnue
Poids: 230 lbs Lieu de naissance: Inconnu
Manoeuvres spéciales: Piranha Bite, Outlaw Choke

Lutteur n° 6 **Guerrier Jr. au sang-froid**

KING SLENDER

Taille: 6 pi 5 po Né: Le 9 février 1961
Poids: 280 lbs Lieu de naissance: Georgie, E.-U.
Champion de l'ALV, Manoeuvre spéciale: Back Breaker

Lutteur n° 7 **Le lutteur parfait**

GREAT PUMA

Taille: 6 pi 4 po Né: Date inconnue
Poids: 280 lbs. Lieu de naissance: Caracas, Vénézuéla (supposément)
Champion de la FLV

6. SIGNAUX

Signal de temps: Sonne un signal d'une minute et un de 30 secondes.

Signal de résistance: Sonne lorsqu'un lutteur commence à faiblir, puis une autre fois juste avant qu'il ne tombe d'épuisement. Chaque signal a un son différent.

MEMO

MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

ASD

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON